

# Projektowanie Skinów w programie Taboret2

---



Instrukcja ta pisana jest dla użytkowników chcących zaprojektować własnego skina (skórkę) do programu bądź wprowadzić inne zmiany w wyglądzie.

Zrobienie własnego skina jest wyjątkowo proste.

Skin składa się z:

- Katalogu z nazwą skina w podkatalogu *skins*
- Pliku *def.ts3* (taboret skin wersja 3) umieszczonego w tym katalogu

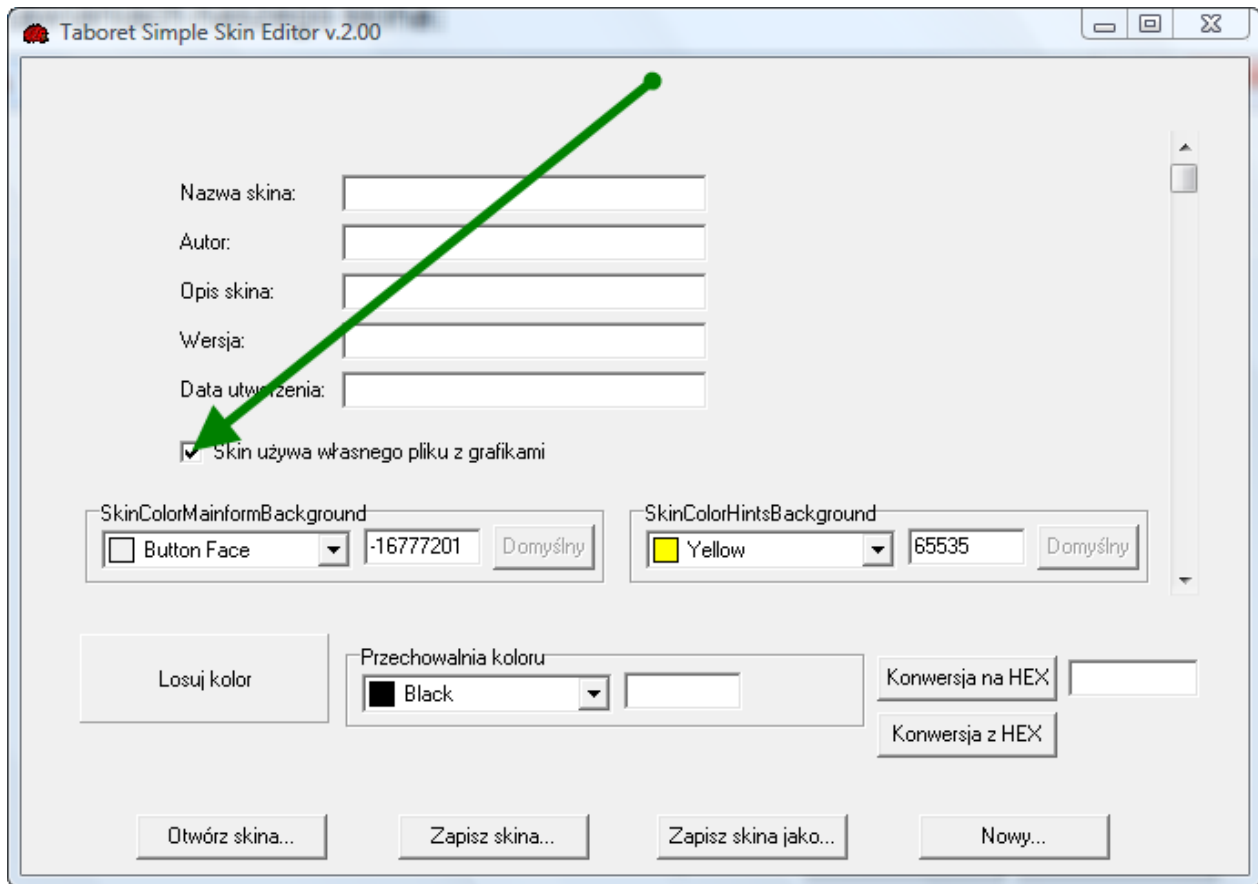
To dwa podstawowe wymagane komponenty skina. Dodatkowo skin może posiadać dodatkowe pliki obrazków w katalogu ze skinem:

- Plik *imgres.bmp* (definicje małych ikonki w programie)
- Plik *T2.ico* definiujący ikonę loga na starcie programu

- Plik *server.bmp* – tło dla okna serwer
- Plik *room.bmp* – tło dla okna pokoju
- Plik *priv.bmp* – tło dla okna rozmowy prywatnej
- Pliki *rozmawiaj.bmp*, *odrzuc.bmp*, *ignoruj.bmp*, *info.bmp* definiujące wygląd przycisków przy obsłudze okna rozmowy prywatnej
- Plik *edit.gif* – plik obrazka w oknie edycji Mojego Menu
- Plik *logo.bmp* – plik loga programu pokazywany przy starcie programu
- Pliki *profile\_0.gif*, *profile\_1.gif*, *profile\_2.gif*, *profile\_3.gif* – pliki grafik przy tworzeniu nowych profili

Ważne jest, że pliki graficzne są opcjonalne, nie muszą znaleźć się w naszym skinie. W razie ich braku program automatycznie pobierze domyślne ich wersje z własnych zasobów z katalogu *bin*.

Dodatkowo aby skin mógł używać obrazków w pliku *def.ts3* musi być ustawiona aktualna wersja obrazków – aby to zrobić wchodzimy do Edytora skinów (otwieramy Opcje w Taboret2, w zakładce *Skiny i czcionki* jest przycisk, który go uruchamia) a następnie zaznaczamy odpowiednią fajkę w ustawieniach naszego skina:



Simple Skin Editor jak sama nazwa wskazuje to proste w obsłudze narzędzie do tworzenia pliku *def.ts3*. Ustawiamy w nim kolory dla poszczególnych elementów skina. Każdy element ma angielską nazwę zaczynającą się od SkinColor (np. SkinColorRoomBackground oznacza kolor tła dla pokoju).

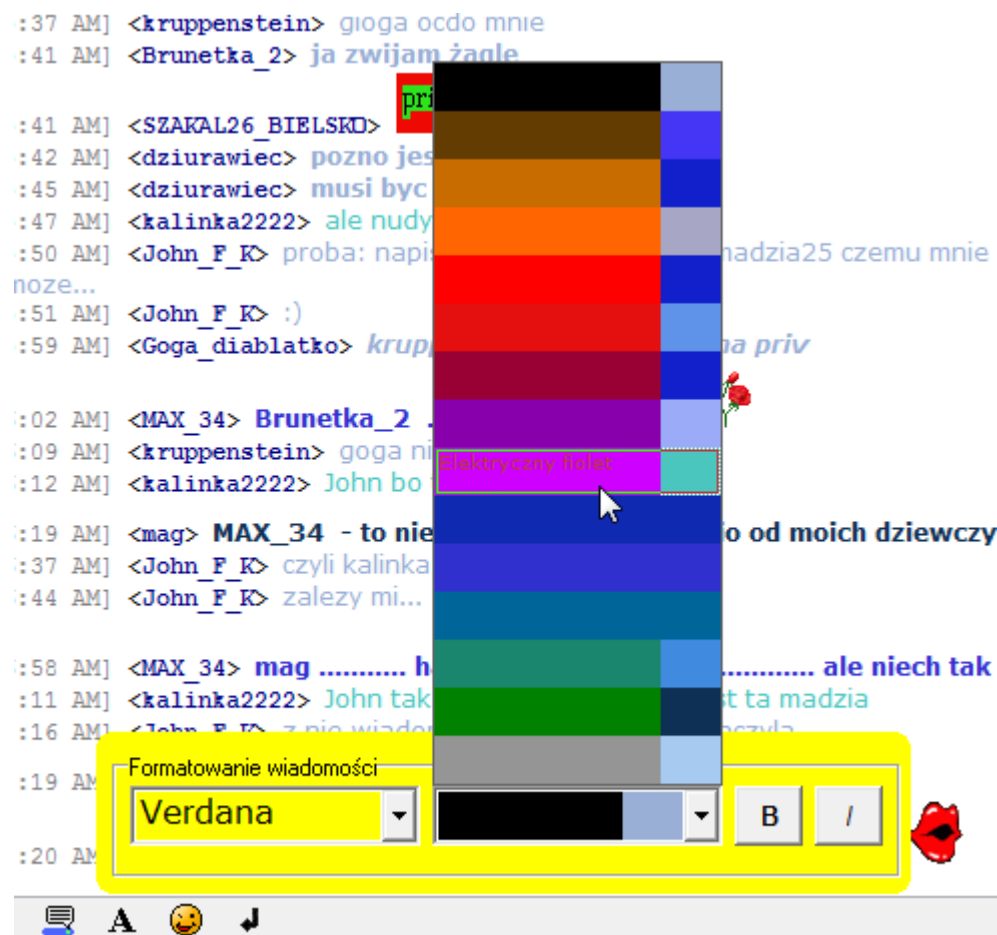
Każdy element skina ma też wartość, która jest wartością koloru i zmienia się gdy zmieniamy kolor. Wartość ujemna oznacza kolor systemowy, który jest zależny od ustawień skórki systemu Windows. Trzeba o tym pamiętać projektując skina, że ktoś może mieć inne kolory systemowe.

Cała tajemnica Simple Skin Editora to to, że można przeciągać kolory między różnymi polami kopiując je lub losując. Gdy jakiś element możemy

przeciągać, ikona kursora zmienia się na rączkę w momencie gdy na niego najedziemy.

Aby przetestować skina w programie Taboret2 należy go zapisać w naszym katalogu z naszą nazwą skina (jako def.ts3). Następnie wybrać go w opcjach. Zostanie on automatycznie załadowany. Nie trzeba ponownie uruchamiać programu za każdą zmianą skina w edytorze. Należy go tylko zapisać i przeładować (klikając przycisk *Odśwież skina* w Opcjach).

Skin umożliwia zmienienie większości kolorów w programie. Jest możliwe nawet nadpisanie kolorów tekstów, którymi będą pisać inni użytkownicy:



Taka technika zmiany kolorów pisania umożliwia tworzenie ciekawych skinów. Na powyższym przykładzie widać skina, w którym wszyscy piszą różnymi odcieniami niebieskiego. Na palecie wyboru kolorów pisma takie nadpisanie kolorów w skinie objawia się pokazaniem oryginalnego koloru (większa część z lewej na pasku wyboru) a obok w małym kwadracie koloru ze skina.

Aby utworzyć własne obrazki (opcjonalnie) należy przekopiować oryginalny obrazek z katalogu bin do katalogu własnego skina i dokonać jego zmian. Do zmian grafiki wymagana jest już większa wiedza. Szczególnej uwagi wymaga plik `imgres.bmp`, który jest połączoną grafiką złożoną z małych grafik 16x16 pikseli. Edycja tego typu plików wymaga odpowiednich programów. Do pliku `imgres.bmp` polecamy program, który umożliwia ustawienie siatki 16x16 i zapewnia duże powiększenie.

Po skończeniu swojego skina nie zapomnij umieścić go w Repozytorium (<http://www.taboret2.pl/repository.php>) aby zapewnić również innym użytkownikom możliwość jego pobrania.

Wraz z rozwojem programu Taboret2 pojawiają się nowe wersje grafik (rzadko dodawana jest jakaś ikonka do pliku `imgres.bmp`). W takiej sytuacji w Twoim skinie automatycznie przestaną działać obrazki a fajka, o której była mowa wcześniej będzie znów odznaczona. To normalna sytuacja by zapobiec błędom programu. Należy wtedy uaktualnić grafiki, otworzyć skina w edytorze (dostarczonej z nową wersją), zaznaczyć fajkę i zapisać.